

# **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO BERBASIS *PODCAST* MATERI *STORYTELLING* MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK KRIAN 1 SIDOARJO**

**Jainul Dedi Abidin**

Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [jainulabidin@mhs.unesa.ac.id](mailto:jainulabidin@mhs.unesa.ac.id)

**Sutrisno Widodo**

Dosen S1 Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [sutrisnowidodo@unesa.ac.id](mailto:sutrisnowidodo@unesa.ac.id)

## **Abstrak**

Masalah yang melatar belakangi penelitian ini ialah adanya gap antara kondisi ideal dengan kondisi riil. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk media audio berbasis *podcast* yang layak dan efektif sesuai kebutuhan siswa, (2) mengetahui kelayakan media audio berbasis *podcast* materi *storytelling*, (3) mengetahui keefektifitasan media audio berbasis *podcast* materi *storytelling*. Rumusan penelitian ini adalah (1) diperlukan pengembangan media audio berbasis *podcast* yang layak dan efektif sesuai kebutuhan siswa, (2) diperlukan uji kelayakan media audio berbasis *podcast* materi *storytelling*, (3) diperlukan uji efektivitas media audio berbasis *podcast* materi *storytelling*. Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media *podcast* yang dikemas dalam bentuk mp3 dan diunggah dalam *google drive*, disertai dengan bahan penyerta untuk spesifikasi produk, cara penggunaan, cara perawatan, dan RPP. Model Pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan R&D (Borg & Gall dalam Sugiono, 2014:298). Subjek penelitian ini, yaitu 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi, 3 siswa untuk uji coba perseorangan, 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 20 siswa untuk uji coba kelompok besar. Teknik analisis data menggunakan instrumen lembar wawancara untuk mengetahui kelayakan media, dan instrumen tes pilihan ganda untuk mengetahui keefektifan media. Dalam melakukan analisis data digunakan rumus persentase untuk mengetahui kelayakan media dan rumus uji-t digunakan untuk mengetahui keefektifan media. Hasil analisis data oleh ahli materi I dan II diperoleh persentase sebesar 93,75% (baik sekali), pada ahli media I dan II diperoleh hasil persentase sebesar 94,44% (baik sekali). Pada uji coba perseorangan diperoleh hasil data persentase sebesar 100% (baik sekali), uji coba kelompok kecil diperoleh hasil data persentase sebesar 100% (baik sekali) dan pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil data persentase sebesar 100% (baik sekali). maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tergolong kriteria sangat baik. Dari hasil uji lapangan mendapat hasil thitung = 10,303 > ttabel = 2,10092. yaitu terdapat perbedaan yang signifikan pada penghitungan post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Podcast, Storytelling

## **Abstract**

The underlying problem of this research is a gap between ideal condition and real condition. The aims of this research are (1) producing product media podcast which worthy and effectively by need assesment, (2) knowing feasibility of media podcast subject storytelling, (3) knowing effectiveness of media podcast subject storytelling. The wording of problems are (1) needed developing of media podcast which worthy and effectively by need assesment, (2) needed feasibility test of media podcast subject storytelling, (3) needed effectiveness of media podcast subject storytelling. The product specification is a media podcast packed in mp3 then uploading in google drive, with the companin consist of how to using the product, the maintenance and also lesson plan. The model of development is Development and Research (Borg & Gall dalam Sugiono, 2014:298). Meanwhile the subject for the research are 2 persons media expert, 2 persons subject expert, 3 students for individual test, 9 students for small group test, and 20 students for big group test. The technic data analyze are interviews to knowing feasibility media, and multiple choice measuring for effectivity. In the measurements of data analyze using presentage formula to measure feasilibilty media and t-test formula measure for effectivity media. The result of data analyzing by 1st and 2nd subject expert is 93,75%, (very good), on the 1st and 2nd media expert is 94,44% (very good), individual group is 100% (very good), small group is 100% (very good), big group is 100% (very good), so can be said that media is included in very good category, on the field test knowing thitung = 10,303 > ttabel = 2,10092, so there is significant difference on the measurement between post test and pre test among control class and experiment class, then can be concluded if on this research the media is worthy and effective for using on the learning activity.

**Keywords:** Development, media podcast, storytelling.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di era globalisasi ini, tak lepas dari penguasaan bahasa asing sebagai bekal siswa dalam mencapai suatu kompetensi tertentu. Peran bahasa Inggris sebagai bahasa *lingua franca* yang merupakan bahasa pergaulan, bahasa pengantar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat global, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. (UU No. 20 tahun 2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Fokus pendidikan pada kejuruan menekankan siswa pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

Menurut Kristanto (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. *According to Kristanto (2018:1) learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning objective.* Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. *Association of Education and Communication Technology* (AECT, 1994) memberi batasan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan Krian 1 Sidoarjo merupakan salah satu penyelenggara satuan tingkat pendidikan menengah kejuruan dengan tiga pilihan program studi utama, diantaranya; Teknik Pemesinan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik dan Rekayasa Perangkat Lunak telah berdiri sejak 1970 berada di Jalan Raya Sidoarjo Nomor 38, Kecamatan Krian, Sidoarjo. Sebagai siswa yang mengenyam di bangku persekolahan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dipersiapkan sebagai lulusan yang siap kerja. Dampak berlakunya Masyarakat Ekonomi ASEAN yang sudah berjalan sejak dua tahun

terakhir ini, mau tidak mau siswa sudah diwajibkan untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa pergaulan internasional sehari-hari. Sebagai masyarakat Indonesia yang juga merupakan anggota Association of South East Asian Nations (ASEAN), tentunya para siswa yang diprioritaskan 2 untuk bekerja sesuai lulus dibangku sekolah, turut berkontribusi dalam penyelenggaraan Masyarakat Ekonomi ASEAN, kontribusi ini berupa mengembangkan kemampuan potensi diri dengan berkarir di luar negeri atau setidaknya pada perusahaan di Indonesia yang sudah bertaraf internasional. Kemampuan siswa Indonesia apabila dibandingkan siswa lain seperti Malaysia, Filipina, Thailand atau Singapura dalam hal penguasaan bahasa Inggris sangat jauh ketinggalan.

Menurut data riset terakhir oleh Educational First English Proficiency Index for school (EF EPI-s) pada tahun 2015 menunjukkan siswa Indonesia dengan rentang usia 15 hingga 20 tahun berada pada skor 40 untuk listening dan 60 untuk reading (skor interval 20-100). Berdasarkan riset yang dilaksanakan EF EPI-s pada tahun 2015, skor 40 apabila dikonversi dalam satuan CEFR (*Common European Framework or References for Languages*) adalah A2 atau basic user level, dan A2 merupakan level terendah dalam CEFR, karena konversi nilai A1 dianggap orang yang hanya mengerti bahasa dengan kosa kata terbatas. Data pencapaian siswa Indonesia yang menunjukkan skor 40 untuk listening dan 60 untuk reading mengindikasikan rendahnya kemampuan bahasa Inggris terlebih lagi untuk listening.

Data dari EF EPI-s ini berbanding lurus dengan hasil wawancara terbuka dengan guru bidang studi yang bersangkutan didapatkan ketika observasi awal di SMK Krian 1 pada 19 September 2017 menunjukkan bahwa ketidaktercapainya tujuan pembelajaran yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran untuk aspek *listening*. Guru menggunakan media film yang diputar dengan proyektor untuk melatih kepekaan audiotif pada bahasa Inggris. Menurut Bozorgian dalam Rankin (2012:2) mengemukakan bahwa *“conducted a study and found that listening skill was the most dominant skill for the mode of human communication”* Menurut Renukadevi (2014:60) mengungkapkan *“listening is the most significant part of communication as it pivotal in providing a substantial and meaningful response. Especially in learning a language for communicative purpose”* Menurut Masalimova (2016:123) berpendapat *one of the urgent contemporary educational problems, solving of which is important for foreign language teaching and learning is improving listening comprehension skill as it help to develop communicative competence of foreign language learners”* Berdasarkan pendapat tiga pakar yang dipaparkan, maka dapat

disimpulkan bahwa penguasaan bahasa asing dalam pembelajaran, sangat menekankan kemampuan *listening* sebagai kemampuan yang dominan dalam berkomunikasi. Menurut data yang diperoleh dari hasil wawancara terbuka pada 19 September 2017 di SMK Krian 1 oleh guru bidang studi Bahasa Inggris, diperlukannya media untuk pembelajaran *listening* bahasa Inggris yang efisien dan efektif secara pemakaian. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli mengapa pembelajaran *listening* sangat perlu dilakukan untuk pembelajaran bahasa asing.

Teknologi pendidikan hadir dalam inovasi pemecahan masalah belajar pada siswa. Teknologi Pendidikan merupakan kajian dan etika praktik yang memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui (*creating*) menciptakan, (*using*) menggunakan, dan (*managing*) mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya, (Januszewski & Molenda, 2008:1). Salah satu cara untuk meningkatkan kinerja dan memfasilitasi pembelajaran adalah dengan (*creating*) menciptakan, dalam memfasilitasi pembelajaran audiotif untuk permasalahan belajar siswa SMK Krian 1 Sidoarjo dalam bidang bahasa Inggris adalah dengan menciptakan media audio berbasis *podcast*.

Dewasa ini, penggunaan akses digital dan internet sebagai sarana mendapatkan sumber informasi dan pengetahuan, penggunaan media *podcast* sudah berevolusi menjadi sumber untuk pembelajaran, misal dalam audio digital. Dalam bidang ilmu pendidikan, penggunaan *podcast* ini menghasilkan akses belajar dengan mudah, baik pembelajaran untuk dalam kelas, maupun luar kelas (Aguilar, 2013:74). Hasil penelitian Dave Tapp mengenai efektivitas penggunaan *podcast* terhadap sekelompok siswa dengan hasil menunjukkan media *podcast* dapat diterima dengan baik melalui siswa disediakan untuk mendengarkan umpan balik mereka melalui media *podcast* (Tapp, 2013:4). Media *podcast* dalam pembelajaran di dunia barat, sering dikaitkan dengan pembelajaran yang bersifat verbal dengan kelebihan yang dapat dikonsumsi khlayak kapanpun dan dimanapun tanpa batasan ruang dan waktu. *Podcasting/ podcast* secara etimologi berasal dari kata iPod dan *broadcasting*/penyiaran, sedangkan definisi *podcast* secara harfiah, adalah file audio rekaman dalam format MP3 yang disebarluaskan melalui internet (Smaldino,dkk,2011:371). Berkas audio ini dapat dikirimkan secara otomatis ke para “pelanggan” dan dapat disimpan dalam komputer mereka untuk didengarkan dalam suasana nyaman. Dengan media *podcast*, para siswa dan guru dapat menciptakan pembelajaran mereka sendiri dan meminta para pelanggan mengunduhnya dan menyimaknya di komputer atau pemutar media portabel. *Podcasting*

berbeda dengan audio internet tradisional, terdapat dua hal penting yang membedakan diantaranya. Dimasa lalu, para penyimak harus tersambung ke radio web sesuai jadwal dan mereka harus mencarinya dan mengunduh berkas-berkas individual dari halaman web. Namun *podcast* jauh lebih mudah untuk diperoleh, mereka dapat mendengarkan kapan saja karena salinannya terdapat dalam komputer pengguna atau pemutar audio portabel. Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan dengan judul Pengembangan Media Audio berbasis *Podcast* pada Materi *Story Telling* Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Krian 1 Sidoarjo.

Berdasarkan uraian dari paragraf-paragraf sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini dengan judul “ Pengembangan Media Audio berbasis *Podcast* pada Materi *Story Telling* Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Krian 1 Sidoarjo” adalah :

1. Bagaimanakah kelayakan media Media Audio berbasis *Podcast* pada Materi *Story Telling* Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Krian 1 Sidoarjo?
2. Bagaimanakah keefektifan media Media Audio berbasis *Podcast* pada Materi *Story Telling* Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Krian 1 Sidoarjo?

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan R&D. Langkah pengembangan model R&D terdiri dari 9 tahapan yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk. Desain penelitian yang digunakan menggunakan *control group design* yaitu terdapat kelas kontrol dan eksperimen.

$$E = O_1 \times O_2$$

$$K = O_3 \quad O_4$$

Keterangan:

E = kelas eksperimen

K = kelas kontrol

O<sub>1</sub> = *pre-test* kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = *post-test* kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = *pre-test* kelas kontrol

O<sub>4</sub> = *post--test* kelas kontrol

X = *treatment*

Subjek uji coba dalam pengembangan ini yaitu 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi, 3 siswa uji perangan, 9 siswa uji kelompok kecil dan 20 siswa uji



kelompok besar. Dalam pengembangan ini ada 2 jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah skor penilaian yang ditulis pada angket, sedangkan data kualitatif merupakan data yang dikumpulkan dari komentar, kritik, dan saran yang ditulis pada angket.

1. Teknik analisis wawancara dan angket menggunakan rumus PSA

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

2. Teknik analisis dengan uji-t

$$t = \frac{M_k - M_e}{\sqrt{\frac{\sum b^2}{N - (N - 1)}}$$

Keterangan:

$M_k$  : nilai rata-rata hasil kelompok kontrol

$M_e$  : nilai rata-rata hasil kelompok eksperimen

$\sum b^2$  : Jumlah deviasi dari mean perbedaan

$N$  : Jumlah subjek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dari hasil analisis data dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Data validasi

Pada bagian ini akan disajikan hasil analisis data yang diperoleh dari 4 validator dengan rincian, 2 subyek validasi ahli media dan 2 validator ahli materi. Hasil analisis data dari masing-masing validator adalah sebagai berikut.

- a. Hasil analisis data validasi ahli Media

Dari analisis data hasil validasi 2 Ahli Media yang telah dipaparkan, diperoleh persentase 94,44 % ,yang artinya termasuk kriteria baik sekali.

- b. Hasil analisis data validasi ahli Materi

Dari analisis data hasil validasi 2 Ahli materi yang telah dipaparkan, diperoleh persentase kevalidan media adalah 93,75 % ,yang artinya termasuk kriteria baik sekali

- c. Uji perorangan diperoleh hasil 100%
- d. Uji kelompok kecil diperoleh hasil 100%
- e. Uji kelompok besar diperoleh hasil 100%

2. Hasil Analisis Data Tes

Penggunaan analisis data tes adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Pengembangan Media Audio berbasis *Podcast* pada Materi *Story Telling* Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dikemukakan hasil perhitungan antara kelas kontrol dan eksperimen pada percobaan *pre-test* dengan hasil  $t_{hitung}$ =

0,399 <  $t_{tabel}$  = 2,10092, sehingga dapat disimpulkan hasil *pre-test* antara kelas kontrol dan eksperimen terdapat tingkat kemampuan awal yang sama.

Pada perhitungan post-test untuk kelas kontrol dan eksperimen ditemukan dengan hasil  $t_{hitung}$  = 10,303 >  $t_{tabel}$  = 2,10092 , maka dapat disimpulkan bahwasannya hasil post-test antara kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan.

### Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media *podcast* materi *storytelling* untuk siswa kelas x jurusan rekayasa perangkat lunak di SMK Krian 1 Sidoarjo.

Setelah peneliti melakukan tahapan penelitian, melalui tahap validasi dengan ahli materi, ahli media, uji perorangan, uji kelompok kecil, kelompok besar Disimpulkan hasil bahwa media dikatakan layak dengan rincian 94,44% untuk hasil perhitungan ahli media, 93,75% untuk hasil perhitungan ahli materi, untuk uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar masing-masing didapat hasil perhitungan 100%

Nilai hasil perolehan *post-test* diperoleh hasil 10,303, kemudian dikonsultasikan dengan tabel distribusi t menggunakan taraf signifikan 5% dan df = n-k = 20-2 = 18, didapat harga t tabel 2,10092. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa media efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan media audio berbasis podcast ini menggunakan model pengembangan R&D dengan tahapan 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6)Uji Coba Produl, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk. Penggunaan media dalam pembelajaran oleh siswa dapat digunakan pada PC/*mobile phone*.

1. Hasil analisis data yang diperoleh dengan ahli media yang telah dipaparkan, diperoleh persentase 94,44 % ,yang artinya termasuk kriteria baik sekali. Dari analisis data hasil validasi 2 Ahli materi yang telah dipaparkan, diperoleh persentase kevalidan media adalah 93,75 % ,yang artinya termasuk kriteria baik sekali, Uji perorangan diperoleh hasil 100%, Uji kelompok kecil diperoleh hasil 100% Uji kelompok besar diperoleh hasil 100% Disimpulkan hasil bahwa media dikatakan layak untuk pembelajaran
2. Hasil perhitungan antara kelas kontrol dan eksperimen pada percobaan *pre-test* dengan hasil  $t_{hitung}$ = 0,399 <  $t_{tabel}$  = 2,10092, sehingga dapat

disimpulkan hasil *pre-test* antara kelas kontrol dan eksperimen terdapat tingkat kemampuan awal yang sama. Pada perhitungan *post-test* untuk kelas kontrol dan eksperimen ditemukan dengan hasil  $t_{hitung} = 10,303 > t_{tabel} = 2,10092$ , maka dapat disimpulkan bahwasannya hasil *post-test* antara kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil perolehan *post-test* diperoleh hasil 10,303, kemudian dikonsultasikan dengan tabel distribusi t menggunakan taraf signifikan 5% dan  $df = n-k = 20-2 = 18$ , didapat harga t tabel 2,10092. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa media efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### 3. Kelebihan dan kekurangan media

Media *podcast* materi *storytelling* untuk mata pelajaran bahasa Inggris ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, berikut merupakan pemaparan antara kelebihan dan kekurangannya.

#### a. Kelebihan media

- 1) Media *podcast* materi *storytelling* dapat digunakan secara mandiri oleh siswa
- 2) Materi yang terdapat dalam media *podcast* dikemas secara menarik
- 3) Produk media *podcast* dibuat untuk menarik minat siswa dengan penggunaan *sound effect*, suara *dubbing* narator, *announcer* dan *theme song* yang sesuai.

#### b. Kekurangan media

Berdasarkan hasil penelitian lapangan, peneliti tidak menemukan kekurangan pada media audio berbasis *podcast* materi *storytelling* mata pelajaran bahasa Inggris

### Saran

#### 1. Saran Pemanfaatan

Media audio berbasis *podcast* materi *storytelling* mata pelajaran bahasa Inggris telah layak dan efektif, sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Beberapa saran pemanfaatan media audio berbasis *podcast* ini adalah.

- a. Guru dapat menggunakan media ini dalam menerapkan pembelajaran untuk materi *storytelling*
- b. Siswa dapat memanfaatkan media ini sebagai sarana untuk belajar secara mandiri

#### 2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Pengembang media audio berbasis *podcast* materi *storytelling* ini berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan di SMK Krian 1 Sidoarjo pada kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Apabila dikemudian hari, media audio berbasis *podcast* ini diterapkan kepada sasaran lain, maka harus

dilakukan analisis karakteristik siswa dan kebutuhan sehingga media dapat dioptimalkan penggunaannya sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan sasaran.

### 3. Saran Pengembangan

Untuk mengembangkan media audio berbasis *podcast* materi *storytelling* ini lebih lanjut, dapat diupgrade media ini tidak hanya bersifat *online* di web saja, namun dapat dijadikan media android.

### DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Ishak & Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Aguilar, Fernando Rosell. 2013. *Podcasting for Language Learning through iTunes U: The Learner's View*. *Journal of Language Learning and Technology*, (Online) Vol 13: pp77-93, (<http://ilt.msu.edu/issue/october2013/rosellaguilar.pdf>, diakses pada 14 November 2017)

Anderson. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Terjemahan Yusuf Hadi. Jakarta: Rajawali

Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan 15. Jakarta: Rineka Cipta

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta

Bozorgian, Hossein. 2012. *Listening Skill Requires a Further Look into Seconds/ Foreign Language Learning*, (Online), (<https://www.hindawi.com/journals/isrn/2012/810129/>, diakses pada 1 Oktober 2017)

Chester, dkk. 2014. *Podcasting in Education: Student Attitudes, Behaviour and Self-Efficacy*. *Journal of Educational Technology and Society*. (Online) Vol 14(2): pp 236-247, ([www.jstor.org/stable/jedutechsoci.14.2.236](http://www.jstor.org/stable/jedutechsoci.14.2.236), diakses pada 15 November 2017)

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Cetakan II. Bandung: Satu Nusa

Evans, Christ. 2011. *The Effectiveness of Mobile Learning in the Form of Podcast Revision Lectures in Higher Education*, (Online), (<http://doi.org/10.1016/j.compedu>, diakses pada 14 November 2017)

- Fadilah. 2017. *Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio*, (Online), (<http://jurnal.unpad.ac.id/kajian-jurnalisme/article/view/10562>, diakses pada 5 Desember 2017)
- Januzewsky, Alan , Michael Molenda. 2008. *Educational Technology : A Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates
- Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya", *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2) :12-25.
- Kristanto, Andi. 2011. Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 11. No.1, April 2011 (11-22), Universitas Negeri Surabaya
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1-7.
- Kuan Yun Tang. 2014. Blended Learning as a Theoretical Framework for the Application of Podcasting. (Online). Vol 7(5):pp 128-135, (<http://dx.doi.org.10.5539/elt.v7n5p128>,diakses pada 15 November 2017)
- Lazzari, Marco. 2009. *Creative Use of Podcasting in Higher Education and its Effect of Competitive Agency*. (Online), (<http://dx.doi.org.10/1016/j.compedu.2009.06.002>, diakses pada 14 November 2017)
- Longnecker,dkk. 2014. *Can Creative Podcasting Promote Deep Learning? Use of Podcasting for Learning Content in an Undergraduate Science Unit*. *British Journal of Educational Technology*. Vol 1:pp 1-11, (<http://www.onlinelibrary.wiley.com/doi.10.1111/bjet.12133/full>,diakses pada 15 November 2017)
- Masalimova, Alfiya.. 2016. *Linguistic Foundation of Foreign Language Listening Comprehension*. *Journal of Mathematic Education*. (Online). Vol 11(1): pp 123-131, ([http://www.iejme.com/makale\\_indir/157](http://www.iejme.com/makale_indir/157), diakses pada 15 November 2017)
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Referensi
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press
- Musfiquon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Omrod Ellis, Jeanne. 2009. *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Terjemahan Wahyu Indianti. Jakarta:Erlangga
- Smaldino, Sharon , Lothar, Deborah dan James D. Russel. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Terjemahan Arif Rahman. Jakarta: Kencana Pranada Media Group
- Sadiman, Arief. (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Soeprajitno,dkk. *Pemilihan, Pemanfaatan dan Perawatan Media*. 2013. Surabaya: Unesa Press
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Tapp, Dave. 2013. *The Innovative Use of Podcasting to Support Under – Represented Groups*. *Journal of Innovative Practice in Higher Education*. Vol 1(3): pp 1-8, (<http://journals.staff.ac.uk/index.php/iphine/articles/50> ,diakses pada 15 November 2017)
- Rahman, Muhammad , Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Renukadevi. 2014. *The Role of Listening in Language Acquisition; the Challengges & Strategies in Teaching Listening*. *International Journal of Education and Information Studies*. (Online). Vol 4(1): pp 59-63, (<http://www.rippublication.com>, diakses pada 15 November 2017)
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online),(<http://kelembagaan.ristekditi.go.id>2016/08>, diakses pada 15 November 2017)